

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Pendidikan yang baik diharapkan terjadi agar manusia dapat mengalami perubahan dalam kehidupannya, perubahan sikap, perilaku dan nilai-nilai pada individu, kelompok, dan masyarakat merupakan beberapa tujuan yang nantinya diharapkan timbul melalui proses pendidikan. Melalui pendidikan diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompetensi di bidangnya sehingga sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rubiyanto, dkk, 2004: 1).

Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku, bukan saja perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari itu perubahan yang diharapkan meliputi seluruh aspek-aspek pendidikan seperti aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Dalam kurikulum 2006 yang dinyatakan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 575) dikatakan bahwa pembelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

IPS merupakan salah satu bidang studi yang memfokuskan kajiannya pada hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas-aktivitas sosial yang ada di sekeliling peserta didik. Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial maka diharapkan peserta didik memiliki pemahaman dan kecakapan sosial yang baik sehingga bisa bersosialisasi dengan baik di masyarakat. Selain itu, dengan memahami bidang studi ini dengan baik, maka peserta didik dapat menjadi masyarakat yang mencintai masyarakatnya dan tidak menjadi orang lain dalam masyarakatnya.

Hal serupa juga ditegaskan di dalam kurikulum Depdiknas 2006 yang menyatakan bahwa.

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang

cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan pada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berpikir, sehingga siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja. Pembelajaran IPS tidak lepas dari kecenderungan proses pembelajaran *teacher centered*.

Kondisi yang terjadi di lapangan sangat berbanding terbalik dengan arti pendidikan menurut Undang-undang Sisdiknas NO. 20 tahun 2003 yaitu 'pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi

dirinya (Dananjana, 2010: 5). Serta Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tahun 2005 pasal 19 yang menerangkan tentang.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti adalah pembelajaran IPS di SDN Cibeunying masih banyak dilakukan secara konvensional (pembelajaran yang berpusat pada guru/*teacher centered*) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih sangat rendah dan belum banyak siswa yang mencapai nilai lebih tinggi dari KKM. KKM pada mata pelajaran IPS di SDN Cibeunying yaitu 56 sedangkan dari 24 siswa hanya ada 15 orang siswa yang melebihi KKM. Hal lain yang ditemukan peneliti pada waktu observasi di lapangan yaitu penyajian materi IPS yang hampir selalu disajikan secara verbal melalui kegiatan ceramah, tanya-jawab, dan berorientasi pada buku (*textbook oriented*) dengan kurang melibatkan siswa sehingga respon siswa sangat minim yang mengakibatkan siswa merasa bosan terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Selain itu, siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja, strategi pembelajaran yang dilakukan juga belum dapat direspon siswa dengan baik karena masih ada siswa yang mengantuk saat pembelajaran, terlihat acuh dan asik dengan dunia mereka sendiri. Dari hasil observasi dan wawancara awal dapat disimpulkan bahwa rendahnya tingkat ketercapaian hasil belajar siswa dikarenakan.

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang menantang siswa.
2. Motivasi yang diberikan tidak merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Materi yang disuguhkan terlalu padat dan sukar sehingga membuat siswa bosan.

Keadaan kegiatan belajar seperti ini akan semakin menjauhkan ketercapaian tujuan kurikulum mata pelajaran IPS dan menjauhkan siswa dari kecakapan-kecakapan yang seharusnya dapat menggali potensi sumberdaya siswa terhadap keterampilan dasar IPS.

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas untuk mengolah suatu pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa melebihi KKM dan bahkan sempurna serta siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan sebagai suatu alternatif perbaikan pembelajaran yaitu model *cooperative learning*. Sunal dan Hans (Isjoni, 2011: 11) mengemukakan ‘*cooperative learning* merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada peserta didik agar bekerja sama selama proses pembelajaran. ‘ Model ini memuat karakter-karakter nilai yang harus ditanamkan oleh guru. Karakter-karakter nilai tersebut adalah kerja sama, kebersamaan, bersahabat/komunikatif, tanggung jawab, demokratis, toleransi.

Cooperative Learning merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan kelompok kecil, bekerja sama. Keberhasilan dari model ini sangat bergantung pada kemampuan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok. Cooperative learning tidak sama dengan belajar kelompok, atau kelompok kerja, tetapi memiliki struktur dorongan dan tugas yang bersifat cooperative, sehingga terjadi interaksi terbuka dan hubungan interdependensi yang aktif.

Selain itu, suasana positif yang timbul dari metode pembelajaran Cooperative Learning bias memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran dan sekolah/guru. Dalam kegiatan-kegiatan yang menyenangkan ini, siswa merasa lebih terdorong untuk belajar dan berpikir.,

Untuk mengatasi masalah yang terjadi di sekolah, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran IPS yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga memberikan penguatan terhadap kualitas pembelajaran IPS di SD sebagai sarana dalam melaksanakan penelitian adalah teknik pembelajaran Learning Tournament (Turnamen Belajar). Model ini sesuai dengan tingkat perkembangan anak pada usia sekolah dasar, di mana di dalamnya terdapat unsur pertandingan dan komunikatif antar anggota kelompok yang menjadikan pembelajaran bersifat menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Learning Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Kegiatan Ekonomi ”**. Diharapkan dengan penelitian ini hasil belajar siswa akan meningkat.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Learning Tournament* terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimanakah penerapan teknik pembelajaran *Learning Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas V sekolah dasar negeri Cibeunying?
- 2) Apakah penerapan teknik pembelajaran *Learning Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas V sekolah dasar negeri Cibeunying?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui :

- 1) Penerapan hasil belajar siswa melalui teknik pembelajaran Learning Tournament pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kegiatan ekonomi SDN Cibeunying
- 2) Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan teknik pembelajaran Learning Tournament pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kegiatan ekonomi SDN Cibeunying

D. Hipotesis

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu apabila model *cooperative learning* tipe *Learning Tournament* diterapkan dalam pembelajaran IPS, maka hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas V SDN Cibeunying kecamatan Lembang kabupaten Bandung Barat tahun pelajaran 2011/2012 dapat meningkat.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan "*self reflektive teaching*" ini akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan/institusi di bawah ini:

- 1) Bagi Guru: Dengan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini Guru memperoleh wawasan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi IPS. Sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran, dan mengembangkan profesionalisme keguruannya.
- 2) Bagi siswa: Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman (prestasi belajar) siswa tentang konsep-konsep IPS, meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar IPS secara berkelompok, meningkatkan perkembangan sosial siswa melalui kerja sama dengan sesamanya.
- 3) Bagi Sekolah Dasar: Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran IPS
- 4) Bagi peneliti melihat sejauh mana keefektifan teknik learning tournament dalam pembelajaran IPS, dan memberikan tambahan pengalaman tentang keadaan di lapangan yang sebenarnya.
- 5) Bagi pihak lain yang berkepentingan, model pembelajaran Learning Tournament merupakan sumbangan pemikiran dalam rangka mencari

alternatif strategi model belajar yang akan digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

F. Definisi Operasional

1. Penerapan Model

Penerapan adalah proses mempraktikkan suatu pola atau gaya dari suatu proses pembelajaran yang berlangsung untuk mencapai keberhasilan dari suatu program pembelajaran

2. Pembelajaran

Pembelajaran ialah proses komunikasi dua arah, yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

3. Cooperative Learning

Cooperative Learning tipe Learning Tournament yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran yang memanfaatkan kelompok kecil heterogen dalam pengajaran dan memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).

4. Meningkatkan Hasil Belajar

Meningkatkan adalah mempercepat (produksi, dsb) perubahan tingkah laku dari suatu kegiatan yang dikerjakan, dilakukan yang mencakup tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

